

# Spel och spelare

**Spelaren den sanne är, enligt Dan Turéll, alls ej ett offer för Speldjävulen. Spelaren är i stället, i varje fall om han kan tala till korten och de kan tala till honom, en stor konstnär. En sådan konstnär är Turéll, och det säger han utan att ha för avsikt att vare sig skryta eller skämmas. Han är en gambler, och det föds man till. Läs och lär.**

■ Våra välutvecklade bibliotek har något som heter decimalklass-katalogisering, ett system de ordnar fackböcker efter, ett system som samtidigt är en grotesk version av den mänskliga fenomenologin. Punkt 70-79 heter således: "Konst. Spel. Sport".

Det är det mellersta elementet i denna storslagna trio jag gärna vill fästa er uppmärksamhet på.

Jag är nämligen *gambler*, och jag säger det varken för att skryta eller för att få skämmas. Jag är fullständigt övertygad om att det faktum att man är gambler är något man har lika lite inflytande över som det faktum att man är rödhårig eller har kraftig benstomme. Jag är född spelare precis som jag är född (som) man. Ingen har någonsin bett mig välja.

Jag skulle aldrig vid sunda vätskor kunna köpa till exempel en golvmatta för 5000 kronor, i alla fall inte utan att få order om att göra det, helst eftertryckligt och från nära håll. Men jag är när som helst, nästan, beredd att balansera beloppet på högkant i en snabb omgång poker. Sådana är spelare.

Och spelare blir som regel spelare därför att de är extatiker. Spelet är gift och lidelse, och så mycket färligare eftersom det till på köpet har en slags erotisk dimension. Som varje spelare vet finns det kvällar när man kan tala med korten, det finns kvällar när man helt enkelt kan tala om för dem vad de ska göra, och de gör det. Dessa kvällar är lika storslagna, extatiska och medvetandevidvågande som själva kärlekens under. Det är bara det att man är ensam om dem – tillsammans med förloraren, naturligtvis, som inte alltid delar ens lättförstådda lycka.

Men det finns spel och spel, självklart. Och när jag talar om att vara *gambler* är det en särskild sorts spel jag tänker på.

Om biblioteken kan definiera ett stort mänskligt förmåelse- och erfarenhetsområde som "Konst. Spel. Sport" som 70-79, så kan man väl också tillåta sig att klassificera den den av Spelets natur, som inte utan vidare är synonym vare sig med konst eller sport.

Som jag ser det kan de spel vi spelar och ser omkring oss i vardagen indelas i två huvudgrupper: *Fjärr-distans-spel* och *När-distans-spel*.

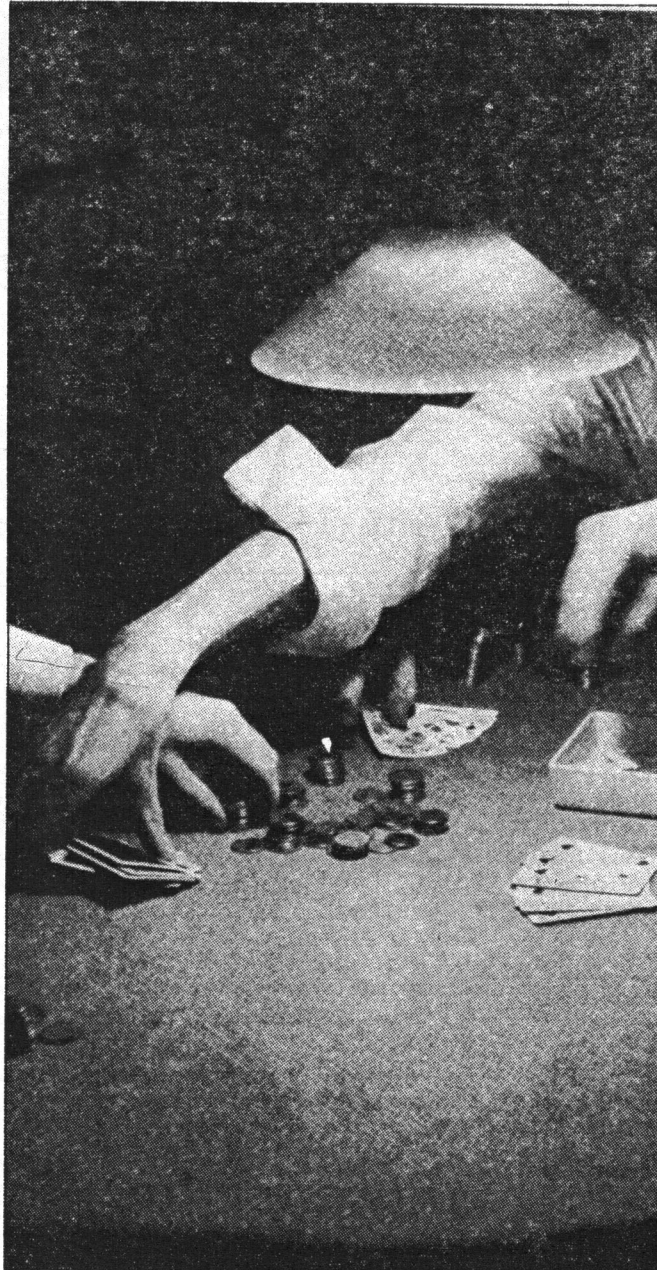
*Fjärr-distans-spel*, spel där spelaren satsar på andra. Tips, trav och galopp, brevdvetävlingar, totalisatorn.

*När-distans-spel* är spel, där spelaren har ett direkt inflytande. När-distans-spelen vill jag dela in i tre undergrupper:

1) *Färdighetsspel*: Spel som kräver en konkret fysisk teknik och koordinationsförmåga, spel när det är som mest likt "sport". Exempel: biljard, bowling – eller *kvalificerad flipper*.

2) *Tankepel*: Spel som kräver en konkret psykisk teknik, med andra ord; som kräver att den matematiska mekaniken fungerar optimalt. Sådana spel; schack, bridge, mah jong, på det mer anspråkslösa planet: även whist och casino.

3) *Hasard-spelen* som kräver en egen teknik, låt mig ge mig ut på djupt vatten och



kalla den *psi*-tekniken; känslan för motståndarens tärningar, förmågan att kunna känna lukten av hans tärningar i det glas öl han dricker. Exempel: bland kortspelen i synnerhet poker, merparten av tärningsspelet.

Det är detta sistnämnda område som gör att jag torsk kalla mig spelare. Detta område är *min* disciplin.

Tro inte att jag fläcker spelkort med fuktiga fingrar från tidig morgon till sen kväll. Det har jag definitivt inte tid med.

Men då och då, växlande från en gång i månaden till en gång i kvartalet, slår Speldjävulen klorna i mig. Då går jag den rakaste och närmsta vägen till ett av de värdshus som jag vet frekventeras av andra med samma lustar, och så kommer korten eller tärningarna på bordet, och – som Sherlock Holmes brukade säga till sin adjutant – "The Game's afoot, Watson". Spelet har börjat.

Låt det börja nog så stillsamt med en omgång i baren som insats, låt det handla

om pengar eller låt det vara spel för spelets skull utan insats – förr eller senare börjar korten tala. De blir nästan genomskinliga. De får röster. De telegraferar och semafoererar till en – om man är Spelare. Man behöver inte alltid vinna på kuppen, det är heller inte avgörande: Kommunikation är det ändå.

Det finns kvällar som är som eviga skyttegravskrig. Man kämpar, alla kämpar, men korten är inte tillgängliga i kväll, de vill inte ha med en att göra och alla går hem besvikna. Det finns andra och utsägligt underbara kvällar när korten i gengäld exploderar och den ena osannolika kombinationen dansar fram som i en Hollywood-balet: tre spelare med respektive fyrtal i ess, fyrtal i kungar, fyrtal i drottningar. . . Det finns kvällar när man får tre Royal Straight Flush i rad och nästan skulle kunna gråta.

Det är de stora kvällarna, kvällarna Spelaren lever för. Man vet att i kväll är jag övervinnerlig och osårbar, i kväll kan ingen slå mig. Lugnt och stillsamt vinner man spel efter spel, man tvivlar aldrig på nästa vinst. Man lyder helt enkelt en naturlag, som när gräset tränger sig upp genom jorden. Man ska ju vinna.

Sådan är Spelets lag, och bara den som lyder Spelets lag kan vinna det. Den gode hasard-spelaren följer vanligen ett antal lagar som han knappast skulle kunna motivera förnuftsmissigt. Spader signalerade till mig i kväll, skulle han säga, Spader blinkade till mig. Så han spelade Spader – och vann.

Så gör en Spelare, och för icke-spelare låter det förmodligen som galenskap och gallimatias. Men så låter också de flesta stora konstnärer.



Köpenhamn i mörkret 1985

Dan Turéll